



Pabėgti iš srauto: ekologinė krizė

Scenarijaus aprašymas ir veiksmų planas

Kontekstas

Žaidėjai yra skaitmeninio turinio komandos, bandančios pataisyti sugedusią aplinkosaugos programėlę, kurią sugadino dezinformacija, masalas paspaudimų skiltyje ir netvari reklama, dalis. Norėdami atkurti programėlės sklaidos kanalą, jie turi pereiti 5 etapus, kurių kiekvienas apima mini dëlionę arba loginį uždavinį naudojant spausdintas korteles.

Pastaba: šis ER buvo sukurtas naudojant dirbtinį intelektą, t. y. „ChatGPT“, kuris palengvino rašymo ir kūrimo procesą.

Paaiškinimas

Žaidimas vyksta viename kambaryje ir yra sudarytas pagal linijinį pabėgimo scenarijų su 5 pagrindiniais iššūkiais (mįslėmis). Kiekvienas iššūkis prisideda prie naujos komunikacijos strategijos ir buvimo socialiniuose tinkluose kūrimo. Visos medžiagos yra paprastos, naudojamos spausdintos kortelės, išmanusis telefonas ir bazinė prieiga prie interneto.



Veiksmų planas

A etapas – instruktažas ir įvadas

- Žaidėjai susirenka prie stalo arba kitos sėdimos vietos. Kortų kaladės padedamos priešais juos (apverčiamos taip, kad nebūtų atskleisti atsakymai). Žaidėjams išdalinamas atspausdintas pranešimas spaudai (1 priedas), kuriame paaiškinama situacija su programėle ir duomenys, kuriuos jiems reikia išanalizuoti ir atkurti.
- Treneris arba žaidimo vadovas lydi šį įvadą, apibrėžia žaidimo taisykles, tikslus ir struktūrą ir pasiūlo dalyviams užrašyti kiekvieno žingsnio rezultatą (ant baltos lentos arba popierinių lapų), kad būtų lengviau atlikti paskutinį etapą, nes jo reikės vėliau.

Ištekliai: Pranešimas spaudai (1 priedas), spausdintos kortelės (2–6 priedai), balta lenta arba popieriniai lapai užrašams

B etapas – skaitmeninė detoksikacija

Žaidimo vadovas paima pirmąjį kortų rinkinį (2 priedas) ir įteikia jį žaidėjams, apatinę pusę paslėptą, rodydamas tik tą pusę su teiginiais ir iliustracijomis. 8 teiginiai susiję su ekologiškais veiksmais ir tvariais produktais.



B žingsnis: Rūšiuoti įrašus

- Žaidėjai turi nustatyti, kurie skaitmeniniai įrašai yra patikimi, o kurie – netikri, tačiau jie negali apversti kortelių. Pageidautina, kad žaidimo meistras valdytų kortas, kad nebūtų atskleista, kurios iš jų yra „NETEISINGOS“.
- Teisingai jas surūšiuavęs, žaidimo vadovas apverčia pasirinktas kortas. Jei suskirstymas teisingas, surūšiuavus jas tinkama tvarka, ant patikimų kortų nugarėlės rodomas paslėptas kodas: ECO1.

Ištekliai Spausdintos žalios kortelės (2 priedas), balta lenta arba popieriniai lapai užrašams

C etapas – slaptažodžių šiukšliadėžė

Žaidimo vadovas žaidėjams įteikia dalį antrojo kortelių rinkinio (3 priedas), kurį sudaro 9 kortelės su paskyros atkūrimo klausimais ir slaptažodžių pavyzdžiais bei viena kortelė su užuomina ir įspėjimu: „Stiprus slaptažodis yra kaip griežta klimato politika – nenuspėjamas, unikalus ir pagrįstas patikimais duomenimis.“

Žaidimo vadovas turėtų pasilikti paskutinę „skaitmeninę rakto kortelę“ su QR kodu ir kodu „ŽALIA“ kitoje pusėje, kuri turėtų likti paslėpta.

C veiksmas: Saugumas pirmiausia

- Žaidėjai atpažįsta 3 atkūrimo klausimų korteles ir 6 slaptažodžių korteles. Kai kurie slaptažodžiai yra akivaizdžiai silpni (nuspėjami skaičiai, žodžiai ar metai), o kiti atitinka geriausią praktiką (simboliai, atsitiktinumas, neasmeninis turinys).



- Jiems reikia sugalvoti saugų slaptažodį ir sumanų atkūrimo klausimą.
- Jei jie pasirenka vieną iš stipriausių slaptažodžių (!r8V\$kP2#zm7 arba dr!ft-b1cycle_s@lt#2025) ir saugiausią atkūrimo klausimą (ikimokyklinio ugdymo auklėtojos slapyvardį), žaidimo vadovas įteikia „skaitmeninę rakto kortelę“, kad atskleistų kitą kodą: ŽALIA.

Ištekliai: Spausdintos kodų kortelės (3 priedas), balta lenta arba popieriniai lapai užrašams

D etapas – Faktų audra

Žaidėjams įteikiamas trečias kortelių rinkinys (4 priedas), kuriame yra viena kortelė su užrašu „Dezinformacija plinta greičiau nei faktai“ ir 6 viktorinos kortelės su ekologiniais klausimais, kurių kiekvienoje pateikiami 3 galimi atsakymai. Teisingas atsakymas kiekvienoje kortelėje yra pagrįstas realiais duomenimis, o vienas variantas yra akivaizdžiai dezinformacija.

D veiksmas: Kur tiesa?

- Kiekvienoje kortelėje yra faktais pagrįstas ekologinis klausimas (susijęs su plastiko irimo laiku, vandens sunaudojimu drabužiams, energijos taupymu iš prietaisų).
- Žaidėjai turi aptarti, atmesti klaidinančius atsakymus ir nustatyti teisingą kiekvienos kortos atsakymą.
- Kiekvienas teisingas atsakymas yra susietas su skaičiumi arba raide. Sudėjus juos pagal skaičių viršutiniame kampe, sudaro trečiąjį kodą: 2FACT3.



Ištekliai: Spausdintos viktorinos kortelės (4 priedas), balta lenta arba popieriniai lapai užrašams

E etapas – algoritmo anomalija

Žaidėjams įteikiamas ketvirtas kortelių rinkinys (5 priedas), kuriame yra 10 turinio kortelių, kurios turėtų būti dalijamos atsitiktine tvarka, ir „Skaidos kanalo prioritetų vadovo“ kortelė, kurioje parodyta, kaip skirtingų tipų įrašai vertinami pagal poveikį aplinkai.

E žingsnis: Kas yra aktualu?

- Kortelėse pateikiami įvairių tipų įrašai: patikrinti NVO įrašai, edukaciniai ekologiniai patarimai, asmeniniai tinklaraščiai, remiamas turinys ir antraštės, skirtos „clickbait“ reklamai.
- Žaidėjai turi naudoti prioritetų vadovą, kad išdėstytų korteles tokia tvarka, kuri pirmiausia atspindėtų tvarų, didelį poveikį turintį turinį, daugiausia dėmesio skiriant patikrintiems NVO įrašams ir edukaciniams patarimams.
- Kai tiekimas tinkamai išdėstytas, pasirinktų kortelių viršutiniuose kairiuosiuose kampuose rodomas galutinis kodas: FEED4.

Ištekliai: Spausdintos informacijos kortelės (5 priedas), balta lenta arba popieriniai puslapiai užrašams



F etapas – Ekologinio kodo atrakinimas

Žaidėjams išdalinama paskutinė kortelė (6 priedas), kurioje parašyta „PERKROVIMAS DABAR“ ir 4 eilutės, kurias jie gali užpildyti.

F žingsnis: Sujunkite kodus

- Žaidėjai turi teisinga tvarka sudėti kodus, kuriuos atrado kiekviename ankstesniame etape:
 - **EKO1**
 - **ŽALIA2**
 - **FACT3**
 - **FEED4.**
- Užrašant kodus teisinga tvarka, žaidimas baigiamas.
- Žaidimo vadovas patvirtina, kad sistema sėkmingai paleista iš naujo, atkuriant autentišką ir tvarią programėlę.

Ištekliai: Atspausdinta speciali kortelė (6 priedas)

F etapas – Apibendrinimas ir refleksija

Fasilitatorius arba žaidimo meistras veda diskusiją apie tai, kas pavyko gerai, kas buvo sudėtinga, pamokas apie kibernetinį saugumą, dezinformaciją ir skaitmeninį prekės ženklą, skaitmeninio krizių valdymo aktualumą realiame pasaulyje ir kaip ateityje pagerinti komunikaciją bei prevenciją.

Pasirinktina: Surinkite trumpus rašytinius apmąstymus ar atsiliepimus.



Ištekliai: Aptarimo užrašų forma, balta lenta, refleksijos dalomoji medžiaga arba apklausa.



**Bendrai finansuoja
Europos Sąjunga**

Šį projektą finansavo Europos Komisija. Šis leidinys atspindi tik autoriaus požiūrį, ir Komisija negali būti laikoma atsakinga už jokią jame pateiktos informacijos panaudojimą.

Projekto kodas: 2023-2-LT02-KA220-YOU-0001831156

Šis kūrinys licencijuotas pagal „Creative Commons. Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International“ licenciją. Norėdami peržiūrėti šios licencijos kopiją, apsilankykite <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>